

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

15 TAS.

SOUL REAVER

umérgete con nosotros en la mítica popeya de Raziel y te conduciremos asta su enfrentamiento final con Kain.

- **CONKER'S POCKET TALES.** Encuentra a Berri y haz que tu fiesta de cumpleaños tenga un final feliz.

SUMARIO

SOUL REAVER /4/

Esta guía ha precisado de los desvelos del malandrín de R. DREAMER y del tristón DOC. Noches sin dormir, sobredosis de donuts, lloros, juramentos hebreos y demás aconteceres han provocado el encierro de nuestros dos compañeros en una clínica veterinaria. Ahora ya no se tiran de los pelos, pero no paran de olisquear los baños.



CONKER´S POCKET TALES /54/

Es uno de los juegos más atractivos del momento para GAME BOY COLOR, y MAYERICK «eggface» os echa una mano para que comencéis con éxito la aventura. En próximos números podréis descubrir la segunda y definitiva parte de esta utilísima guía.




SOUL REAVER

PLAYSTATION
CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS
AVENTURA ACCION 3D



SOUL REAVER ES UN JUEGO DE LOS QUE DEJAN HUELLA. TODO UN DESPLIEGUE DE MEDIOS PARA REPRESENTAR UN MUNDO DE FANTASIA IMPOSIBLE ANTE NUESTROS ATONITOS OJOS. DISFRUTA CON LAS AVENTURAS DE RAZIEL EN SU EPOPEYA PARA BUSCAR A KAIN Y TERMINAR CON EL.

Ya sé que podemos parecer pesados, pero recomiendo a todo aquél que vaya a utilizar la guía que sólo lo haga cuando haya agotado todas las posibilidades factibles de encontrar una solución a un problema. Una vez que esto ha quedado claro, vamos a dar unos cuantos consejillos. Raziel es un personaje muy especial que cuenta con una serie de habilidades, y otras que irá adquiriendo más adelante, que será necesario manejar con soltura para no tener problemas durante el juego. Para empezar, el protagonista puede pasar del plano espectral en el que ha vuelto a nacer al plano físico. En determinados momentos del juego podemos pensar que no hay una salida posible. Entonces trasládate con Raziel al mundo de los espectros y comprobarás que las cosas cambian bastante de un plano a otro, y donde antes había una pared puede aparecer un saliente que te ayude a progresar. Hazlo siempre que te quedes atascado. Explora todos los rincones, al inicio verás un montón de sitios por los que no puedes acceder, pero según vayas liquidando jefes finales, Raziel adquirirá nuevas habilidades que le permitirán escalar muros, lanzar proyectiles, nadar o realizar acciones para acceder a nuevos escenarios. Y sobre todo, sé paciente y disfruta con todos los diálogos de esta magnífica historia.



EL MUNDO INFERIOR

Después de una eternidad, tras ser ejecutado por sus propios hermanos al anteponerse en su evolución a su amo y señor Kain, Raziel ha despertado en el Mundo Inferior. Su cuerpo ha cambiado radicalmente, y mientras continúa perdido en sus pensamientos horrorizado por su aspecto, una voz cuya procedencia no puede adivinar comienza a dictarle cuál será su misión y el único camino que podrá seguir a partir de este momento. Deberá restablecer el orden de los Pilares de Nosgoth terminando de una vez por todas con el reinado de Kain. Antes de abandonar el Mundo Inferior comprobó que el camino hacia el exterior estaba jalonado por diferentes pruebas que le mostraron cuáles eran sus habilidades y cómo utilizarlas. Primero halló las puertas dimensionales, que una vez activadas le permitirían trasladarse instantáneamente de un lugar a otro. Después, mientras continuaba ascendiendo a la superficie, el Ente le explicó cómo recuperar sus fuerzas. Ahora, en su nueva apariencia había perdido su apetito de vampiro y la sangre no satisfaría su demanda de alimento. Desde ese instante su única fuente de energía serían las almas (Raziel las absorve pulsando CIRCULO). Al continuar pudo ejercitarse saltando (con el botón X), salvando aún mayores distancias verticales (apretando L1 y pulsan-





do X) y comprobando que sus endebles alas todavía le permitían planear durante una corta distancia (saltando con X y dejándola pulsada). En un pequeño foso, un poco más adelante, pudo contemplar a dos seres deambulando. Para continuar tendría que luchar con ellos sin remedio. Se enfrentó con uno de los monstruosos seres espectrales (pulsando R1), lanzándole golpes con sus manos (botón CUADRADO) y esquivando sus embestidas con habilidad (pulsando X y el botón de dirección). Cuando consiguió vencerles engulló sus almas para recuperar la energía perdida y continuó ascendiendo. Entonces llegó a una especie de panteón con columnas. En el centro, un grupo de círculos concéntricos azules le ofrecieron una de las lecciones más importantes: cómo pasar del mundo espectral al material. Se colocó sobre el portal y realizó la transformación (pulsando SELECT y después CUADRADO, siempre que Raziel tenga su energía al máximo). Abandonó el panteón y el Ente volvió a darle un aviso. Aunque había perdido, casi por completo, su ascendencia vampírica, bajo el aspecto material el agua le enviaría directamente al reino de los espectros. Por lo tanto, haría bien en evitarla. Saltó sobre un remanso de agua, entró por una puerta y se halló en una sala mucho más grande que todas las anteriores, con un foso que le separaba de la sección principal. Allí dos vampiros completamente desfigurados estaban ensañándose con un

ser humano. Eran hijos de su hermano Dumah. Esa sería prácticamente su última lección: el enfrentamiento cuerpo a cuerpo (aunque más adelante en el juego será posible hacer uso de diferentes armas, el control del personaje no varía lo más mínimo). Sobrevoló el foso planeando para enfrentarse con ellos. Después de propinarles unos golpes se quedaron atontados y aprovechó para darles el golpe final. Alzó sobre su cuerpo a uno y le lanzó contra un tridente afilado sobre el muro donde quedó ensartado hasta perecer. El otro se consumió debatiéndose bajo los rayos del sol que entraban por una ventana. Absorbió sus almas para recuperar fuerzas y buscó la mejor manera de alcanzar la salida. Junto a la zona iluminada por los rayos había un bloque. Raziel se aferró con fuerza a él (con CUADRADO) y lo deslizó hasta situarlo frente a una pared que tenía una apertura a una altura suficiente como para que quedara fuera de su alcance. Saltó sobre el bloque y accedió a un pasillo que terminaba en una pequeña puerta de madera flanqueada por dos antorchas. Recogió una y, al traspasar la puerta, se halló frente a la entrada principal de los Pilares de Nosgoth. Entonces, un temblor repentino sacudió la tierra. No cabía duda, el Ente tenía razón, debía darse prisa antes de que todo terminara para siempre y encontrar a Kain. Tras contemplar con asombro la magnificencia de la construcción, com-

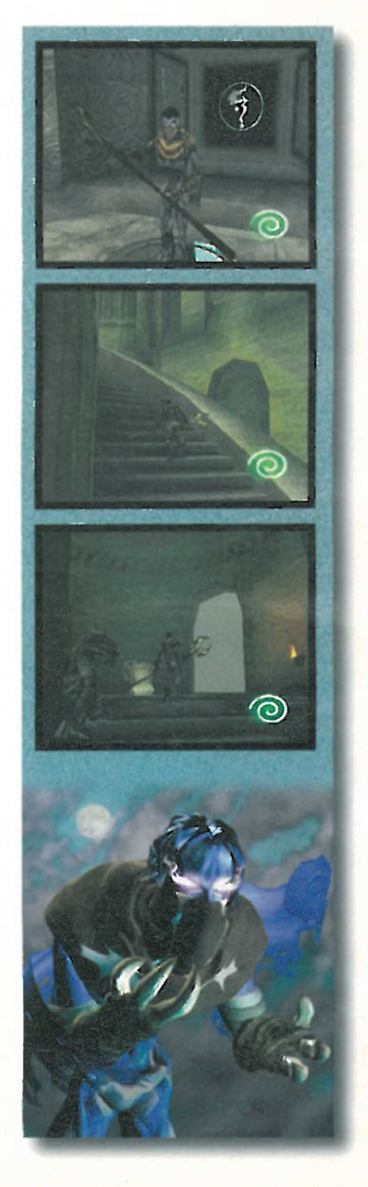




probó que todos los accesos estaban cerrados a cal y canto. En la explanada había otro de aquellos vampiros. Usando la antorcha luchó contra él y finalmente le prendió fuego (botón TRIANGULO). De la entrada del templo partía un camino que transcurría por un desfiladero. Un chupa-sangre bloqueaba el estrecho sendero, pero se hallaba de espaldas. Se acercó cautelosamente (con R1) y lanzó la antorcha (con TRIANGULO) que previamente había vuelto a encender en una hoguera. Al final del camino se encontró dos puertas. Una tenía dibujado el símbolo que identificaba a las puertas dimensionales. Se introdujo por ella y la activó para usarla más adelante, siempre que tuviera que regresar a dicho lugar. La otra puerta le condujo al mismo sitio donde fue ejecutado por sus congéneres a las órdenes de Kain. Ascendió por el puente colgante hasta la plataforma rocosa. Se acercó al borde donde había sucedido todo. Desde allí pudo contemplar una apertura en la pared de enfrente a la que era imposible llegar porque el puente se había roto. Sin embargo, hacia el Este había otra oquedad a la que era fácil acceder saltando desde la plataforma central. Así lo hizo. No tuvo que recorrer mucho camino antes de encontrar que las paredes de roca eran sustituidas por uniformes muros de piedra. Estaba entrando en una fortaleza, probablemente la que perteneció a su clan y en la que había vivido hasta su ejecución.

MELCHIA

No tardó mucho en llegar a un patio. Al entrar las puertas se cerraron a su espalda y enfrente dos esbirros se preparaban para combatir. Avanzó hacia ellos y, junto a las escaleras, apoyada sobre una pared, Raziel encontró una lanza. Luchó hasta vencer a sus enemigos empalándolos y al subir halló dos puertas. En una activó uno de los portales dimensionales. La otra conducía a una torre a la que se podía acceder subiendo por una escalera muy empinada. Arriba le esperaba un enemigo que no le causó grandes complicaciones. La sala circular disponía de varias puertas que daban al vacío. En una de las paredes, Raziel vio una palanca. Nada más accionarla un puente levadizo comunicó la torre con un pasillo. Este desembocaba en el borde de un muro altísimo. Saltó y planeó hasta unas escaleras que daban a otra muralla. Desde allí vio cómo dos vampiros atacaban sin compasión a una persona. Se lanzó al vacío. Continuó avanzando hasta llegar a una especie de cementerio, desde el cual pudo divisar en una pared la efigie de Melchia esculpida en su superficie. Dos escaleras laterales conducían hasta la parte superior de dicha pared. Allí, además de dos vampiros, Raziel encontró una puerta. Descendía vertiginosamente hasta una puerta dimensional. Al otro lado de la sala había una puerta que accedía al exterior. A la derecha se le-





vantaba un precipicio por el que era imposible subir, a pesar de haber un bloque sobre el que saltar. De frente, un lago con diversas columnas sobresaliendo por encima del agua. Las utilizó para llegar hasta la otra orilla y entró por una puerta. Ahora se encontraba en un mausoleo con enormes sarcófagos en su interior. Un largo pasaje oscuro condujo a Raziel hasta una habitación en la que parecía no haber salida. Se situó junto a un cadáver que yacía en el suelo. Entonces pasó al mundó de los espectros y contempló cómo del muro que había junto al hombre tendido surgía un saliente. Subió hasta arriba y encontró un portal para acceder al mundo material. Saltó hasta llegar al otro lado y trasladó el bloque que había, agachándose (L1) y levantándolo (CUADRADO) para salvar el escalón. Después lo introdujo en el hueco de la pared y una verja se levantó permitiéndole pasar a la otra habitación. La altura a la que se hallaba era considerable, aún así no dudó en saltar sobre la viga superior, se pegó a la pared junto a la antorcha y realizó un salto hacia una plataforma con una cuerda. Al caer sobre ella descendió, y la otra situada al otro extremo de la cuerda subió. Bajó al suelo. Ahora tendría que trasladar un bloque de un extremo a otro de la sala. Lo dejó caer al foso, terminó con todos los monstruos que le importunaban, y continuó la labor. Al subirlo al otro extremo colocó el bloque en un hueco de la pared y se abrió el ac-

ceso a la habitación donde estaba el personaje vestido de negro sobre el suelo, para subir de nuevo y alcanzar la plataforma que había ascendido para llegar planeando hasta la otra punta de la sala con el foso. Allí una reja le impedía el paso. Para abrirla tenía que colocar correctamente los dos bloques que había en sus huecos correspondientes. Los colocó de manera que el dibujo quedara enfrentado con el de la pared y la verja se abrió. Después de ascender pudo comprobar que se hallaba sobre el muro inaccesible del lago. Empujó el bloque para que cayera y descendió. Una vez abajo, colocó un bloque sobre otro en el otro extremo del muro y ascendió a un corredor recubierto con vigas de madera. Al final halló una zona con agua y un camino que bordeaba hasta llegar a una puerta. Un ancho pasillo repleto de vampiros terminaba en una sala llena de columnas. En uno de los laterales había un suelo de rejilla metálica junto a una palanca. Al accionarla, la plataforma descendió. Abajo, se dirigió a través de unos túneles hasta alcanzar una sala grande con una serie de turbinas. En una de las paredes accionó una palanca y una vez unidas todas las turbinas se colgó de la palanca que las puso en marcha. Ya sólo le quedaba subir de nuevo al salón de las columnas. Frente a la plataforma había una nueva palanca y al tirar de ella el suelo central descendió suavemente. Raziel bajó, y en un hueco de la





pared encontró un pasadizo. Este conducía a una sección inferior por debajo del suelo que había descendido. Cuidadosamente se dedicó a deslizar cuatro bloques con fuego, hasta que prendieron otras tantas vigas de madera. El suelo bajó un nivel más. Ahora, trasladó los bloques a cada una de las esquinas y el suelo descendió por última vez. Entonces, Raziel se introdujo en el pasadizo más oscuro para asistir al primer encuentro contra uno de sus hermanos, Melchia. Es el último hijo de Kain y las deformidades de su cuerpo se deben a que está intentando por todos los medios luchar contra la infección vampírica que le afecta. Para vencerle, Raziel se fijó en la sala circular. Había dos estancias cerradas a las que era posible acceder por un hueco. Entró en la primera, accionó una palanca, y cuando Melchia estaba entrando la soltó para que quedara ensartado en los barrotes. Repitió la misma operación con la otra puerta. Después, esquivando los ataques de Melchia, se introdujo de un salto en la jaula del centro. Esperó hasta que su enemigo estuvo completamente dentro para abandonarla. Ahora, tenía que dirigirse al mismo sitio en el que se encontraba Melchia cuando entró por primera vez en su guarida. Allí pudo ver una palanca que activaba un mecanismo. Al ponerse en marcha, un rodillo cayó sobre el monstruo terminando con su vida. Raziel tenía ahora el poder de traspasar las verjas cerradas.





EL GLIFO DE LA FUERZA

Tras haber vencido a Melchia, Raziel inicia la búsqueda del primer glifo. Estas extrañas piedras conceden poderes a nuestro héroe, con la salvedad de que consumirán un poco de su energía, así que será necesario utilizarlos sabiamente. El primero es el Glifo de la Fuerza. Raziel abandonó la fortaleza de Melchia utilizando la nueva habilidad adquirida. Se trasladó al mundo espectral y traspasó la barrera que le impedía pasar. Al llegar al final del túnel se introdujo por el de enfrente. De esta forma llegó al nivel superior y, saltando sobre un bloque, ya se encontraba en la planta más alta del complejo. Junto al ascensor halló un portal para transportarse al mundo físico. Salió de la sala de las columnas y se fijó en el laguito con una roca en medio. Sin pensárselo se sumergió en sus aguas y traspasó una verja. Ahora se encontraba en una zona con tres pilares. Volvió al mundo material y fue empujando una a una las tres columnas de piedra. Quedaron colocadas alrededor de un símbolo, la efigie de piedra de la cueva abrió los ojos y una piedra brillante apareció sobre el símbolo. Ya sólo le quedaba tomar el Glifo de la Fuerza (se utiliza con SELECT y CUADRADO). Antes de abandonar el lago, Raziel penetró por otra reja para recoger una porción para completar el hechizo que le permitiría aumentar su energía.

KAIN: EL PRIMER ENCUENTRO

Desde ahí, Raziel se dirigió al fondo del lago principal buscando algún saliente que le permitiera subir hasta la superficie. Una vez encontrado, entró hacia la puerta dimensional y la utilizó para trasladarse a la correspondiente al castillo del clan de Raziel. Su siguiente objetivo eran los Pilares de Nosgoth, pero antes quería conseguir una nueva pieza para el hechizo de energía. Al salir por la puerta se encontró en el patio con la hoguera, avanzó y al pasar por la puerta metálica observó que a la derecha había un gran bloque. Lo empujó hasta el otro lado de la puerta para acceder a una verja. Se transformó en espíritu y obtuvo un nuevo triángulo de energía. Después guió sus pasos hasta el abismo donde fue ejecutado por sus hermanos, lo sorteó y desde allí se encaminó hasta el templo de los Pilares de Nosgoth. Las puertas estaban cerradas, pero en la parte derecha pudo comprobar que existía una roja que era capaz de atravesar como espíritu. Lo hizo y recogió una nueva porción del hechizo para obtener más energía. Continuó avanzando hasta llegar a un puente que atravesaba un estanque. Lo guardaban dos vampiros. Las puertas se cerraron impidiéndole salir del recinto. Sólo podía luchar contra aquellos seres. Al vencerles las dos puertas volvieron a abrirse de par en par. Sin embargo, ahora se en-





contró con un nuevo problema. El camino estaba bloqueado por gigantescas verjas. Entonces recordó que no le costaría nada atravesarlas en el mundo de los espectros. Así lo hizo hasta que se encontró con una puerta cerrada. La empujó para acceder donde estaban los pilares. Allí le estaba esperando su gran enemigo, Kain. Al principio le recriminó lo que le había hecho a su clan y por ser el culpable de todo lo que estaba sucediendo en Nosgoth. Entonces el Señor de los Vampiros tomó en sus manos a Soul Reaver. Todos sus siervos sabían que aquello sólo podía significar una cosa, la muerte. Kain empezó a recargar su arma para lanzar un rayo mortal contra Raziel. Este no fue capaz de esquivarlo y cayó fulminado pasando al mundo espectral. Recobró energías y utilizó el portal para volver a la lucha. Esta vez se lanzó raudo y veloz (el salto te hace ganar algunos metros extra) hacia Kain asestándole un golpe antes de que lanzara su mortal ataque. El gigantón se resintió, y al tercer impacto se enfureció. Se dispuso a atacar por última vez a Raziel, pero la espada se rompió sin infringirle ningún daño. Después, Kain desapareció y Raziel pudo hacerse con la mortal segadora de armas. Antes de recuperar su apariencia física, Ariel (un oráculo) le dió unas cuantas directrices y le informó de que podía regresar siempre que quisiera para conseguir pistas y rellenar su energía y la de sus glifos. Después, Raziel abandonó la sala.

ZEPHON

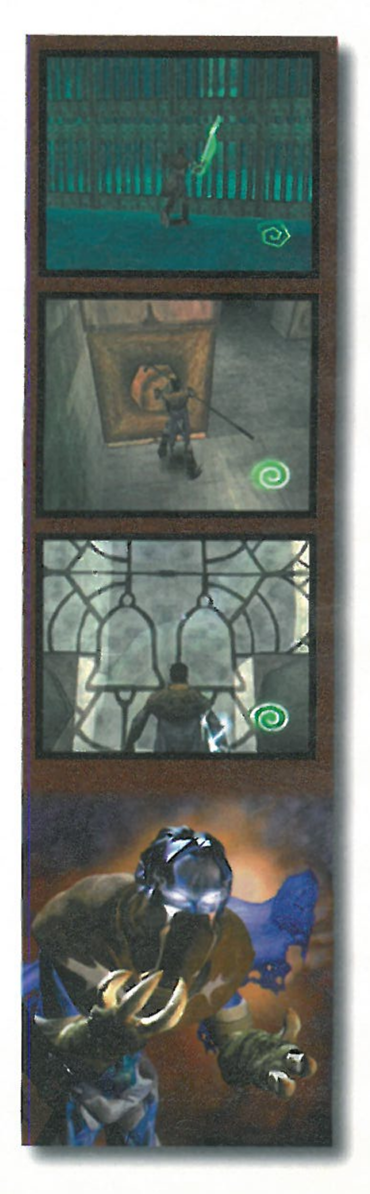
Sabía que ahora tendría que centrar su búsqueda en encontrar a su hermano Zephon. Al parecer se ocultaba en una misteriosa catedral construida por los humanos para guarcerse de los vampiros. Si la memoria no le fallaba creía saber dónde se encontraba. Utilizando una de las puertas dimensionales se dirigió hasta el Mundo Inferior. Una vez allí se dirigió hacia la zona con la sección circular de columnas. Sin transformarse en un ente material, fue hasta la verja que antes le impedía el paso y la atravesó. Encajonada entre montañas, Raziel vio la catedral. Un puente levadizo conducía a la entrada. La abrió con Soul Reaver y penetró en su interior. A la derecha encontró un portal para pasar al mundo físico, al retroceder se vio enfrentado a un nuevo tipo de enemigo. Una mezcla de humano y araña, bastante escurridiza y peligrosa. Tras terminar con ella, avanzó por el pasillo que terminaba en una puerta doble. Cuando pasó por ella comprobó que se encontraba en un foso con edificios gigantescos. (Al entrar una secuencia le muestra a dónde debe dirigirse). A la derecha había unos bloques, saltó al primero, después al segundo y finalmente alcanzó el techo de uno de los silos. Giró y pudo contemplar que sobre la puerta por la que había entrado había un saliente. Se encaramó sobre él y de allí saltó hasta una entrada en la pared. Al





otro lado, empleando el supersalto, se colocó sobre el techo de un silo. Desde allí planeó hasta otro silo que estaba justo enfrente del sitio que le había mostrado la secuencia inicial. Cuando traspasó la puerta, halló a una de las arañas «empaquetando» a una víctima. Encima de ella había una apertura que desembocaba en un sala con tres grandes tuberías y un foso en el centro. No parecía haber salida. Entonces, Raziel cambio al plano espectral. En algunas ocasiones, resultaba sorprendente comprobar cómo podía cambiar el aspecto de un lugar al pasar al mundo fantasmal. Y, efectivamente, así ocurrió. La cuarta tubería de la izquierda se retorció hasta formar un puente que ascendía a unas plataformas metálicas. En la primera pudo transladarse al mundo físico. Después siguió avanzando hasta llegar a una superficie rocosa. Pasó de largo una puerta de madera y al final activó una palanca. Una placa de madera bajó. Saltó sobre ella y quedo ajustada en un cepo. Pasando la palanca había otra puerta que daba a un pasillo. Este terminaba en una puerta enrejada. La traspasó en su forma de espíritu y al otro lado recobró su cuerpo físico en un portal. En el suelo había distribuidos varios bloques que se correspondían con los huecos de la pared. Los fue colocando uno a uno hasta recomponer todos los frescos. Después se dirigió a la primera puerta que había pasado anteriormente y vio que un bloque había aparecido bajo una

palanca. Al presionarla bajó una segunda placa de madera. Salió de la sala y saltó sobre la placa para ajustarla sobre el hueco. Entonces, del fondo del foso surgió una corriente de aire. Se lanzó sobre ella planeando y la corriente le elevó a una nueva zona. Recorrió un leve trecho ascendente hasta entrar en una inmensa sala llena de columnas. No tardó mucho en encontrar un cristalera con una puerta. Daba paso a un largo corredor con una tubería gigante. Se introdujo por la primera puerta a su izquierda. Allí encontró un nuevo puzzle con bloques, sólo que esta vez se trataba de recomponer un circuito de aire. Una vez solucionado el acertijo continuó por el pasillo principal. Encontró una campana gigante. Continuó caminando hasta llegar a otra puerta con un nuevo puzzle. Lo solucionó colocando cada cubilete en su lugar correspondiente. Al completarlo había conseguido romper un segundo cristal, tal y como ocurriera con el primero, aunque todavía no sabía dónde estaban situados. Finalmente, el pasillo estaba cortado por una cristalera. Retrocedió hasta la campana y le atizó un buen mandoble produciendo un tono que se mantenía constante. Volvió a la sala con columnas y vio que a la izquierda de la puerta, en la cristalera, un pasillo descendía y que había otra campana. Al golpearla, la vibración producida por las dos campanas terminó por romper la cristalera que bloqueaba el pasillo.





Sobre una de las tuberías pegadas a la pared, había una palanca. Cuando la accionaba se abría un pasaje secreto en el corredor de la campana inferior. Sin embargo, se cerraba antes de llegar a él. La única manera de conseguir entrar allí era pasar al mundo espectral donde el tiempo no pasaba. Así lo hizo. Al entrar, buscó una habitación con un portal para transformarse en materia física. Regresó a la sala principal y accionó una palanca que dejó la entrada abierta permanentemente. En una de las salas había una puerta en una cristalera. Al otro lado, salvando una caída, había otra puerta. Pasó por ella también y al final del corredor halló una sala con una cápsula de cristal y una verja. Al traspasar la verja se halló frente a un nuevo puzzle con ilustraciones en las paredes y bloques para cubrir los huecos que faltaban. No le costó mucho solucionarlo. Entonces se abrió la cápsula descubriendo un triángulo para seguir completando el hechizo de energía. Ya sólo le quedaba regresar de nuevo a la sala secreta y descubrir qué ocultaba la otra puerta. Cuando llegó al lugar vio que una tubería ascendía pegada al techo hasta desembocar en un pasillo. Este se bifurcaba en dos corredores. Raziel se decidió por el de la izquierda. No tardó mucho en encontrar los cristales que había ido rompiendo. A su izquierda contempló una puerta enrejada que atravesó en su forma espectral. Aquí, de nuevo, había dos caminos. Raziel





volvió a decidirse por el de la izquierda. El pasillo terminaba en una sala con tres artefactos cubiertos por una tapa de bronce. Abrió la de enmedio dejando escapar aire a presión. Después hizo lo propio con la de la izquierda y los tonos de ambas rompieron un tercer cristal. Retornó a la puerta enrejada para tomar el camino de la derecha. Encontró otra habitación como la anterior y abrió las dos tapas que produjeron un sonido que rompió el último cristal. Se dirigió hacia donde estaban éstos y los activó. Estos pusieron en marcha una corriente de aire por la que ascendió una vez más. Cayó sobre una tubería amarilla, empujó un trozo gris para unir la tubería. Hizo lo mismo con la siguiente. Después siguió un camino que le condujo hasta una sala con tres tuberías más. Antes de subir a dichas tuberías, accionó dos palancas que descubrieron un pasaje en lo alto. Gracias a las tuberías pudo pasar a esa apertura que le llevó hasta una amplia sala donde las tuberías parecían pertenecer a un órgano gigantesco. Abajo, en la base del cuerpo principal, activó un mecanismo que liberó el aire de una de las tres tuberías de la habitación que había visitado anteriormente. Ascendió por el otro tramo de tuberías, traspasó una puerta y ascendió por una tubería hasta llegar a un sala cuadrada. Empujó un bloque de piedra provocando que se cayeran una cuantas piedras que dejaron libre un hueco. Con el bloque pudo activar otra válvula sobre

la caldera amarilla, liberando la segunda corriente de aire. Entonces, continuó avanzando por el hueco que había abierto. Ahora se encontraba en una estancia bastante amplia. Se encaramó sobre la tubería de la pared derecha, para acceder a una zona donde pudo empujar una de las secciones de las tuberías que estaba rota y completarla. Volvió hacia atrás y siguió la tubería hacia arriba hasta encontrar la última válvula. Ahora, el aire salía despedido por las tres tuberías con una fuerza descomunal. Recorrió el camino de vuelta, y subió sobre las tuberías para planear hasta una apertura. El corredor le trasladó hacia una puerta dimensional, que le serviría para acceder a la guarida de Zephon. Tras activarla volvió al corredor principal para enfrentarse contra Zephon, el vampiro insecto. Muy pronto, Raziel averiguó cómo podía acabar con aquel despreciable ser. Se acercó para clavar una de sus patas en el suelo y la golpeó. Repitió la misma estrategia hasta que terminó con las cuatro. En ese momento, la parte frontal quedaba casi desprotegida, exceptuando las dos pinzas mortales (que le enviaban al mundo de los muertos cada vez que le tocaban) que le quedaban a Zephon. Cada vez que Raziel le golpeaba, soltaba un huevo. Entonces, recogía el huevo para prenderle fuego y lo estampaba contra el vampiro. Cuando terminó con él, Raziel había adquirido el poder para escalar cierto tipo de muros.



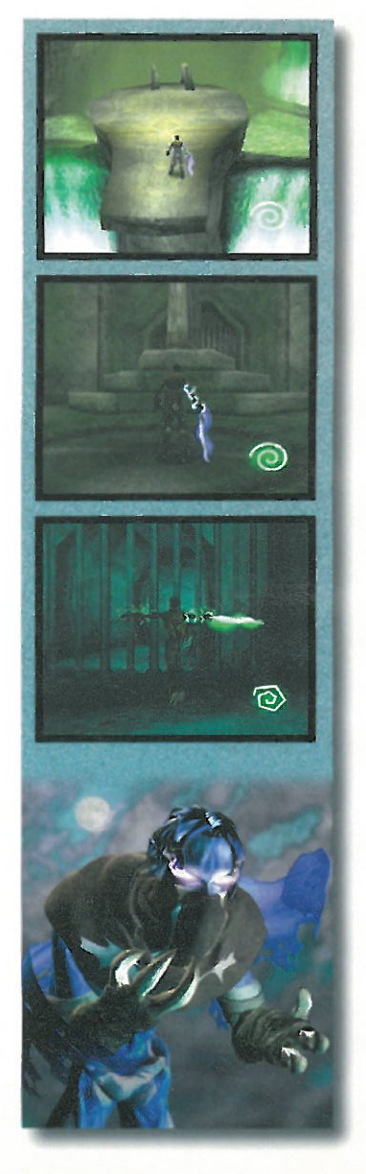


EL GLIFO PIEDRA

Con la nueva habilidad adquirida, Raziel se introdujo en la puerta dimensional para ir a la correspondiente de la escalera de caracol, cuya otra salida daba al lago. Saltó al lago y siguió el pasillo de la izquierda. Al salir a la superficie, halló un muro escalable. Este daba paso a un sendero que terminaba en la fortaleza de Nupraptor. Entró por el ojo derecho. Avanzó hasta encontrarse con una columna con enormes vigas suspendidas. Se subió a la primera, desde ella accedió a la pared. Pasó al modo espectral y vio que podía llegar a un nuevo tronco. Así continuó ascendiendo hasta que encontró un portal para pasar al mundo físico. Continuó subiendo y al final halló una escalera en espiral. Desde allí pasó a un risco que conducía a un nivel superior con una cueva. Por ella alcanzó el poyete sobre el que se posaba antes la calavera de Nuprator. Ahora sólo quedaba la mandíbula. Por un hueco de la mandíbula observó un saliente con una antorcha, el salto era peligroso pero consiguió llegar hasta él. El saliente le llevó a una cueva con dos antorchas. Pasándolas, vio un camino arriba a la derecha. Un bloque le cerraba el camino. Lo empujó a una habitación nueva. Le serviría para resolver el puzzle de esta sala. El resto de los bloques que faltaban estaban en el segundo nivel. Al resolverlo, una estatua cobró vida y obtuvo finalmente el Glifo de la Piedra.

MORLOCK

Tras derrotar a Zephon, el Ente le había indicado que debía dirigirse hacia las montañas más allá de los Pilares de Nosgoth. Inició su camino hacia el lugar donde se había enfrentado por primera vez con Kain. Entró a través de la verja, pasó por el puente y continuó traspasando rejas hasta llegar a los Pilares de Nosgoth. Una vez allí, Ariel le explicó porqué se encontraba allí, recordándole el lugar al que tenía que dirigirse. Al principio se hallaba un poco confuso porque no era capaz de ver el sitio que le conduciría fuera de los pilares. Entonces se percató de un muro que podría escalar situado a la derecha de la entrada. Subió por él, encontró una puerta y siguió un camino que terminaba en una estancia con dos puertas. Utilizó una de ellas para ver que se hallaba sobre un pequeño valle. Descendió hasta él. Raziel avanzó por el valle hasta que una escena le mostró la Tumba de Serafan, los Sacerdotes Durmientes. Al parecer, estos sacerdotes pertenecían a un implacable grupo de cazadores de vampiros entre los que se encontraba Malek (enemigo de Kain en el primer Legacy of Kain). Raziel se encaminó a la izquierda de la tumba y buscó un lugar por el que escalar. Una vez encontrado, llegó a un pasillo verde que conducía a una puerta dimensional. Después regresó a la tumba y se introdujo en las ruinas. Pasó por la puerta adentro





y siguió el camino hasta un portal donde recuperar su aspecto físico. Al final llegó a una puerta de madera. Al salir continuó por un corredor triangular que parecía terminar allí mismo. Observó bien, y en el centro contempló un bloque que seguramente se podía mover. Exactamente, tiró de él para poder entrar en la tumba. Una vez dentro pudo contemplar las tumbas con todos los nombres de sus hermanos, incluido el suyo. Ahora sí que se encontraba en un punto sin retorno. Entonces recordó cómo cambiaba el mundo al pasar a la zona espectral. Nada más realizar el cambio un agujero surgió del suelo y fue absorbido a los sótanos insondables de la tumba. Pasó por una puerta para continuar por un túnel que daba a un sala cuadrangular. En la zona izquierda de la estancia había un portal para pasar al mundo físico. Raziel se dirigió hacia él y realizó la transformación. En ese preciso instante fue recibido por Morlock. Sin duda, se trataba del miembro más débil de la familia. El único problema que planteaba a Raziel eran los proyectiles de energía kinética que era capaz de lanzarle a distancia. Entonces Raziel optó por acortar la distancia de lucha, intentando mantener Soul Reaver siempre activa y comenzó a hostigarle. Finalmente, le lanzó al agua para ver cómo agonizaba. Después, comprobó que ahora él había adquirido el poder de lanzar proyectiles a distancia para abatir a sus enemigos y objetos lejanos.

EL GLIFO SONIDO

Antes de dirigirse a la Abadía Sumergida, Raziel se dispuso a encontrar un nuevo glifo. Se encontraba en la Catedral Silenciosa. Allí fue hacia el primer pozo cuya corriente de aire le permitía ascender, pero dejándose caer al fondo. Continuó por dicho pasillo hasta llegar a una sala con una ventana. Disparó un proyectil a la ventana y escaló para seguir un corredor hasta una puerta de metal. La traspasó y se encontró en una sala altísima y muy larga. Tres pilares se perdían en el cielo. En la zona más alejada de la sala recogió una baqueta. Entonces retrocedió hasta la puerta metálica y escaló para alcanzar un saliente. Desde allí, miró a la izquierda para ver una pequeña habitación en la que lanzó la baqueta. Después se volvió espectral y comprobó que ahora podía alcanzar uno de los altos pilares. Saltó sobre él y volvió al mundo material. Saltó hacia la izquierda para recoger la baqueta. Regresó al pilar para pasar de uno en uno hasta el tercero. Allí dejó en el suelo la baqueta y rompió un cristal con un proyectil. Después lanzó la baqueta al hueco, se convirtió en un espectro y saltó hasta donde estaba la ventana. Cuando encontró un portal donde volver a recuperar su forma física lo utilizó. Ahora ya podía recoger la baqueta y, un poco más adelante, batir con ella una gigantesca campana para que le otorgara el Glifo del Sonido.





RAHAB

Después de conseguir el Glifo del Sonido, Raziel se encaminó hacia la Tumba de Serafan de nuevo. Una vez en el lugar se dirigió hacia el mismo lugar donde se había enfrentado con Morlock. Examinó atentamente el lugar y fijó su mirada en una diana que había en la pared. Lanzó varios proyectiles hasta que el bloque cayó al otro lado descubriendo un pasaje. Se introdujo por él y descendió. Ya abajo avanzó hacia la izquierda por un corredor que se introducía en el agua. Continuó andando hasta que una rampa ascendente le permitió salir del agua. Ahora podía volver a ser material, hecho lo cual volvió a encaminarse hacia la izquierda. Sorteó un pequeño estanque saltando a una pared por la que era posible escalar. El muro accedía a una plataforma semicircular. Desde ahí efectuó un salto al pilar más alto que tenía enfrente. En ese lugar utilizó un proyectil para empujar un bloque sobre el siguiente pilar. De esta manera llegó hasta el otro lado. Entonces subió por unas escaleras que le condujeron a una puerta de madera. Al traspasarla se encontró frente a una bifurcación. De frente halló una habitación donde recargar energía vital y para los glifos. Después fue a explorar el camino de la derecha. Allí tuvo que pasar por una puerta metálica y subir dos escaleras. En un portal azul adquirió forma corpórea con la sorpresa de





que dos bestias estaban esperándole en el mundo real. Se zafó de sus ataques y terminó con ellas. Libre de enemigos contempló que en la sala había una especie de jaula con un bloque en su interior. Con un proyectil empujó el bloque contra la pared. Ya como espíritu traspasó la barrera y subió por el bloque a un pasadizo. Este llevó a Raziel durante largo rato, pasando por una puerta metálica, hasta la salida de una cueva. Desde las alturas contempló un lago con un navío español atracado en el medio. Planeó hasta el barco y se encaramó en la zona más alta, porque así fue capaz de alcanzar un saliente. Continuó avanzando por un corredor hasta encontrar un portal donde pasar al mundo físico. Ahora se hallaba frente a dos opciones. A la derecha seguía un corredor hacia una puerta dimensional. Raziel la activó y retornó para continuar por la otra puerta. Un túnel le llevó hasta una puerta oscura que se encontraba cerrada. Tenía el símbolo de una diana en su superficie. Un proyectil bastó para derribar la puerta. (Una escena muestra la Abadía Sumergida del clan de Rahab). En esta zona Raziel descubrió un nuevo tipo de enemigos. Eran unos extraños vampiros acuáticos, que como tales no podían ser eliminados lanzándoles al agua una vez aturdidos. Sin embargo, ahora su mayor problema era encontrar una entrada al refugio de Rahab. Desde donde estaba situado, Raziel vio una serie de plataformas por las que podía avanzar so-

bre el agua. Fue saltando hasta llegar a un pilar con una puerta a la izquierda. Realizando un supersalto la alcanzó. Desde allí pudo contemplar como una de las serpientes vampiro le lanzaba proyectiles constantemente. Raziel la atacó y prosiguió pasando por la puerta de la izquierda. Nada más entrar lanzó un proyectil a uno de los seres que había dentro que quedó empalado. Un poco más adelante se encontró con una habitación con cuatro salidas posibles. Raziel siguió caminando de frente. Una puerta metálica le cerraba el paso. La abrió, se enfrentó con dos vampiros más, y tras otra puerta metálica halló un corredor que desembocaba en una sala mucho más grande y con agua en el medio, de la que emergían algunas columnas. Aprovechando los pilares pasó por encima del estanque hasta alcanzar la otra orilla. Aunque antes disparó a distancia a una de aquellas serpientes que le estaba esperando. Desde aquí siguió un alto pasillo hasta llegar a una puerta metálica. Entró por ella y no caminó mucho tiempo antes de encontrar que el corredor descendía en un profundo estanque. Una vez en el fondo, Raziel anduvo hasta alcanzar una zona con un suelo como un tablero de ajedrez. Nada más entrar en esta sala avanzó pegado a la pared derecha para toparse con un pequeño saliente. Se subió a él y pudo ver en una plataforma superior un portal azul para volver al mundo material. Cuando lo hizo,





comenzó a escalar por el muro y finalmente se introdujo en un saliente de la pared. Desde allí podía contemplar la gigantesca estancia cubierta por las aguas. Ahora venía lo más complicado, tenía que saltar de viga en viga hasta alcanzar el otro extremo de la sala. No era nada fácil pero lo consiguió (lo mejor es utilizar el salto y soltar el pad direccional en cuanto estemos en la viga si no queremos caer al agua). Al llegar a la última viga observó que un pasillo surgía de la pared izquierda. En su interior le esperaban dos serpientes vampiro. Una vez libre el camino comprobó que una cristalera le cerraba el paso. La reventó con un proyectil y por un momento se desanimó. Una serie de salientes, en los que debería realizar unos saltos ajustadísimos, eran el único camino posible. Le echó valor, comenzó a correr y saltó sobre el primer saliente. Así fue pasando de uno en uno hasta llegar a una plataforma desde la cual saltó a un edificio que se levantaba sobre el agua. Rodeó el silo hacia la derecha, y así pudo ver un campanario que desde allí era fácil de acceder. Cuando llegó a la torre, cogió la cadena e hizo sonar la campana. Descendió por una escalera de caracol y vio una puerta abierta. Pasó al otro lado y siguió unas escaleras que le condujeron a través del agua a otro tramo de escaleras que ascendían hasta la guarida de Rahab. Una vez dentro, utilizó los pilares pequeños para ir subiendo, salir del agua y, finalmente, volver al mundo real

para enfrentarse con Rahab. Lo primero que le llamó la atención a Raziel fue que la sala estaba repleta de vidrieras que filtraban la luz del sol. Así que cuando su hermano comenzó sus ataques, él fue destruyendo con sus proyectiles las ventanas. Cuando los rayos solares penetraron en la sala, Rahab murió. A partir de ese momento, Raziel no estaría obligado a cambiar del mundo material al espectral cada vez que se metiera en el agua. Ahora podría nadar tranquilamente. Finalmente, se dirigió hasta la habitación con el suelo de ajedrez. El camino más corto era saltar al agua desde el campanario e ir a la izquierda siguiendo el muro. Pronto vio una puerta bajo el agua y un muro encima suyo. Utilizando el súper salto se encaramó en el muro y saltó al otro lado para caer en el agua de nuevo. Siguió por el agua hasta que el suelo se convirtió en cuadrados blancos y negros y pasó por la puerta para entrar en la sala a la que originalmente se dirigía. Bajo el agua destrozó una cristalera y apareció un pasaje. Al seguirlo encontró unas escaleras. Continuó avanzando hasta que se encontró frente a una nueva cristalera. Al romperla pudo salir del agua a la superficie. Avanzó hasta que se encontró con un fuego donde al posar la espada Soul Reaver se puso al rojo vivo. Desde entonces, cada vez que posara la espada sobre un fuego ésta pasaría del color azul al naranja indicando un nuevo poder.





GLIFO FUEGO

Tras conseguir el fuego para Soul Reaver, Raziel se dispuso a abandonar La Abadía. Abandonó la habitación pequeña y retrocedió hasta las escaleras, al salir continuó hacia la derecha y subió hasta la tercera ventana. Un haz de rayos solares la distinguían del resto. Siguió subiendo hasta un pasillo cilíndrico que continuaba ascendiendo. Nadó por la habitación hasta que desembocó en un recinto grandísimo bajo el agua. Seguía nadando hacia arriba hasta que halló un pasillo en la primera sala de la izquierda. De nuevo, este corredor le llevaba a una sala submarina con unas escaleras en el fondo. Desde aquí se dirigió hacia el otro extremo de la habitación. Tomó el pasaje que le conducía a un pozo profundo. Al salir a la superficie y se dirigió hacia la zona izquierda para alcanzar una puerta de madera. Cuando entró por dicha puerta encontró una palanca en el muro derecho. Al accionarla pasó rápidamente al mundo espectral para que las puertas que acababa de abrir no se cerraran. Al pasar al otro lado, volvió al mundo material y accionó una palanca, esta vez para abrir una puerta metálica roja. Entonces retrocedió y buscó por la habitación una profunda caverna con una puerta de madera al final. Entró por dicha puerta (una escena muestra cómo obtener un fuego a través de la habitación). Una vez más volvió al plano espectral desde la posición en la que se

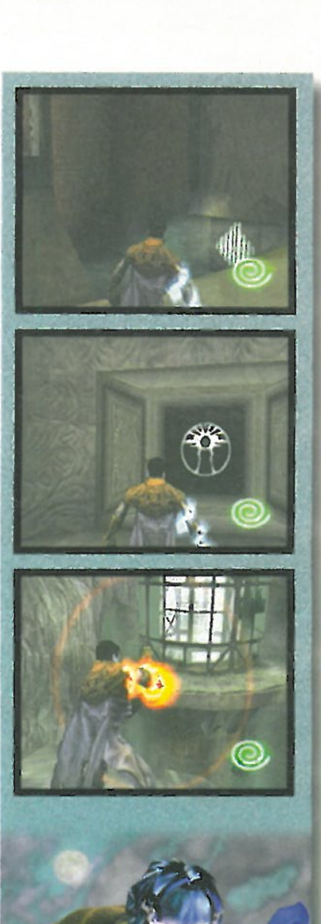
encontraba. De esta forma cayó al suelo del fondo. Ahora tenía que ir saltando de columna en columna para alcanzar el otro extremo de la sala y así conseguir la llama. Encendió Soul Reaver para finalmente salir de la sala hacia donde se hallaba la puerta roja de metal que antes estaba cerrada. Siguió a través de una habitación nueva en la que había una estutua de un tamaño considerable. Cuando se dirigió hacia ella y consiguió prender el pebetero que la estatua sostenía, obtuvo el Glifo del Fuego. Una vez hecho esto, retrocedió por el camino que había venido. Después subió por el pasaje de la derecha y salió directamente al castillo que perteneció a su clan. A la derecha de donde había emergido estaba la puerta dimensional del castillo. Como pensaba continuar hasta encontrar los Glifos que le restaban, desde allí se trasladó a la puerta dimensional de la Catedral Silenciosa, la que fuera refugio de Zephon. NOTA: Realmente, los Glifos no son imprescindibles para terminarse el juego. Los únicos poderes que se necesitan para tal fin Raziel los obtendrá en sus luchas contra los jefes finales. Por lo tanto, resulta totalmente opcional embarcarse en la aventura de obtener estas piedras mágicas. Aunque merece la pena intentarlo por visitar las zonas donde se ocultan, como el castillo de Nupraptor, que de otra manera pasaría inadvertido y alguna que otra sorpresita más que hay por ahí.





GLIFO LUZ

Raziel tenía que volver a la Catedral Silenciosa, allí estaba el Glifo de la Luz. Esta vez debía introducirse en el foso que rodeaba a la fortaleza. Se sumergió y avanzó hacia la derecha, pasó por una zona más ancha y siguió subiendo (hasta que una escena le muestra dónde ir). Después siguió por el muro de la derecha hasta encontrar un pasaje. Al final de éste había una puerta dimensional. La activó y volvió a meterse en el agua para alcanzar de nuevo la superficie. Entonces, escaló un muro de roca por la parte izquierda. Ahora debería ascender saltando de precipicio en precipicio. Al final halló un pequeño pasaje que penetraba en el interior del muro. Conducía a una sala desde la cual saltó hacia un faro de cristal que había abajo. A su izquierda entró por una puerta de madera (una escena enseña el siguiente objetivo). Raziel comenzó a descender por el pasillo de la izquierda y no tardó mucho en encontrarse con una puerta de madera por la que pasó. Se encontraba en una sala de la que salía un pasaje. Este daba a una estancia con un conducto metálico en el centro. Tras subirse al conducto, empujó un bloque que había arriba para después bajar de nuevo. Ahora tenía que empujar el bloque hasta una palanca. Al accionar la palanca empujó el bloque para bloquear el volante. Entonces contempló que las antorchas de la sala per-







manecían encendidas. Después salió de la habitación al precipicio y descendió hasta el nivel del agua. Saltó de plataforma en plataforma para llegar a una roca musgosa. Desde allí pudo acceder a lo que parecía ser la entrada inferior del faro. Entró por una puerta y procedió a bajar al fondo del edificio saltando directamente. Aquí siguió por un pasillo, pasando por dos taladros gigantes. Entonces pasó al modo espectral y desapareció la barrera que bloqueaba el camino. Fue hacia la derecha y antes de entrar por una puerta de madera volvió al mundo real. Continuó bajando, entró por una puerta doble y llegó a un pozo muy alto. Encontró dos tuberías y montones de bloques que utilizó para conectar las tuberías. Ahora ya podía salir del pozo por una de las tuberías. Llegó a una sala pequeña y activó una palanca (una escena enseña todo lo que has hecho). Comenzó a ascender utilizando tres corrientes de vapor verdoso. Una vez sobre el molino se encaramó sobre una corriente que le permitió alcanzar una serie de pasarelas ascendentes que le llevaron hasta una puerta. Saltó abajo y siguió un camino ascendente, pasó por una habitación con tres pistones y se introdujo por un pequeño hueco para bajar a otra sala por la que accedió al exterior. Volvió a subir por las pasarelas. El faro funcionaba. Cuando estuvo arriba del todo entró en una habitación y al pasar la luz del faro pasó al plano espectral. Ya había conseguido el Glifo de Luz.

GLIFO AGUA

Después se dirigió a la puerta dimensional que había encontrado en la zona y se teletransportó en la puerta más cercana al Abismo en el que fue ejecutado. Una vez sobre la plataforma central desde la que fue lanzado saltó hacia la segunda roca sobre el abismo. Entonces se fijó en los dos lugares que le quedaban por explorar. Al frente, una apertura en el muro de roca, casi inaccesible, que le conduciría hasta el enfrentamiento contra su hermano Dumah. A la izquierda se encontraba la entrada a la Ciudadela de los Humanos, uno de los últimos reductos que todavía luchaban contra los vampiros. Raziel escogió el segundo camino para aventurarse en la búsqueda del último Glifo. Saltó hacia la izquierda y se metió en un pasillo que se introducía en el agua. Una vez en las profundidades, Raziel nadó para alcanzar la superficie al otro lado. Inspeccionó la zona y en una de las paredes más alejadas de la salida se fijó que había una pequeña puerta de madera incrustada en la roca. Se introdujo por ella y subió por las escaleras hasta llegar arriba. Allí encontró dos bloques encajados en el muro. Enganchó uno de ellos y tiró de él para extraerlo del hueco. Repitió la misma operación con el segundo para después colocar uno encima del otro y acercarlos a la pared. Saltó encima de ellos y pudo acceder a la zona superior de la estancia.





Entonces continuó por un pequeño camino que le condujo a una ventana, saltó por ella y siguió los pasillos entre muros anaranjados hasta que se halló frente a una puerta doble. Era la entrada a la ciudad. Delante de él vio un puente que pasaba sobre una corriente de agua. Se metió en ella y destruyó con un proyectil una puerta circular bajo el agua. Nadó a través de la tubería pasando por una serie de ventiladores a una nueva tubería. Avanzó a traves de un túnel inferior y al llegar al final contempló una impresionante catarata. Salió del agua y se introdujo por una puerta a la derecha de la cascada. Una vez dentro comenzó a ascender por unas escaleras que llegaban hasta una estatua. Pasó de largo y entró por una puerta a la derecha. Continuó subiendo y saltó sobre un pequeño arroyo. Extrajo un bloque de la pared y lo metió en el arroyo. Entonces lo empujó abajo hacia la derecha a una sala muy alta con un hueco cuadrado en el centro. Al colocar el bloque en dicho agujero la sala se llenó de agua. Ahora tenía que retroceder hasta la estancia en la que había visto la estatua para encontrar que el Glifo del Agua había aparecido. Una vez con el artefacto en su poder, Raziel podía buscar la puerta dimensional de la Ciudad de los Humanos o dirigirse directamente hacia el Abismo. Desde allí debería encaminarse hacia el Pueblo de Ceniza, donde le esperaba su hermano Dumah, el último obstáculo antes de Kain.

DUMAH

Regresó al abismo y saltó desde el segundo pilar al frente. Una vez en el agua utilizó el súper salto acuático para alcanzar la apertura en la roca, hasta ese momento inaccesible. Desde allí partía un camino que terminaba en un inmenso valle nevado. Pasó bajo un arco y siguió el camino junto al muro derecho, donde encontró uno por la parte trasera que se podía escalar. El continuó avanzando y procedió, por detrás de dicho muro, hacia una cueva oscura. Por ese sendero llegó hasta una puerta dimensional y tras activarla retornó al muro escalable. Al subir pudo contemplar una impresionante fortaleza cuya puerta estaba cerrada. Sin embargo, comprobó que saltando desde el muro y planeando podía alcanzar su muralla e introducirse en su interior. Detrás de la muralla se encontraba la entrada al Pueblo de Ceniza, el hogar de Dumah y su estirpe. En la parte más alejada había un puerta que traspasó en modo espectral. Detrás de ella se encontró con un pasillo que rodeaba un patio al que podía acceder por una serie de puertas enrejadas. Traspasó las puertas para alcanzar el otro lado donde un portal le permitió volver al mundo de los vivos. Ya con su cuerpo recuperado se acercó a la puerta que tenía enfrente. Entonces se colocó de forma que pudiera mover el bloque en medio del patio lanzándole proyectiles hasta acercarlo a la pared más





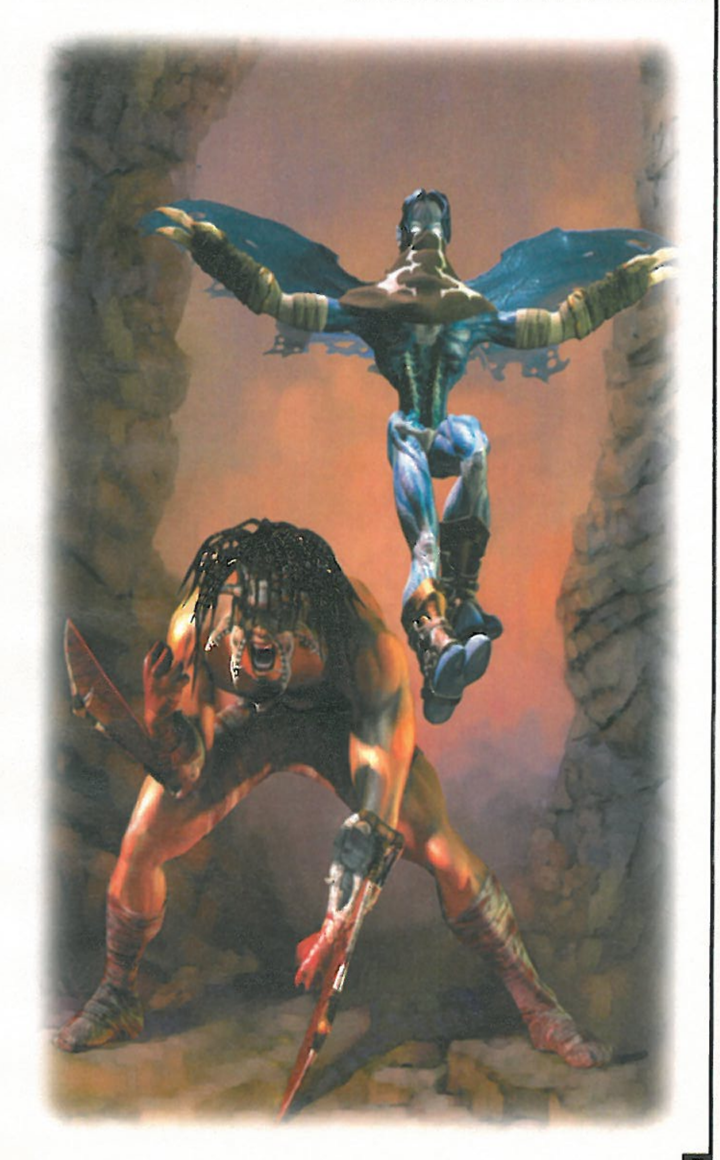




alejada de donde él se encontraba. De nuevo se trasladó al mundo de los espectros para traspasar la puerta. Una vez dentro del patio se dirigió al bloque y saltando encima consiguió alcanzar un pasillo superior. Otra vez, Raziel adquirió una entidad física y se dejó caer por el hueco que había al otro lado. Por el pasillo que había hallado llegó hasta una pared con un bloque encajado. Tiró del bloque para que de esta forma le permitiera saltar sobre un saliente que había en el muro de la derecha. Desde esa posición, Raziel observó que ahora estaba mirando hacia el patio exterior. Desde allí tenía que saltar hasta una sala, pasando por encima del patio. Cuando consiguió salvar la distancia comenzó a andar por un pasillo hasta alcanzar el final (una escena mostrará hasta dónde tienes que llegar). Abajo había dos estanques de agua separados por un espacio seco. Raziel planeó hasta el pequeño puente y se fijó que en uno de los laterales había una palanca. Nada más accionarla los dos estanques se vaciaron por completo. Ahora tendría que pensar atentamente cómo llegar hasta la apertura que había sobre el segundo estanque. Saltó al primer estanque y colocó los bloques de forma que le permitieran empujar uno de ellos sobre el puente entre ambas piscinas. Sin lanzar el bloque hasta el segundo estanque, descendió a éste. Una vez abajo, colocó dos bloques, uno encima de otro y los empujó hasta el puente para hacer una pila de tres

bloques. Ya tenía uno de los elementos para formar la escalera que necesitaba. Acercó la pila hasta la pared con la apertura y colocó un último bloque junto a los tres. Gracias a él subió a la pila y desde ésta se encaramó en la apertura. Por ella se accedía a la Sala de Fundición a través de los conductos de ventilación. Explorando la inmensa sala, Raziel encontró una manivela que activaba el fluído de gas. Subió por una de las rampas al pasillo superior y allí pulsó una palanca que prendió una chispa. Se produjo una tremenda explosión que abrió un hueco en la pared. A través de él, llegó a una plataforma sobre el patio enrejado. Había un bloque que empujó al fondo del patio. Saltó y colocó el bloque sobre otro y los colocó en el muro que había frente a la entrada por la que acababa de salir. Se subió sobre los bloques y accedió a un nuevo pasillo. Se decidió a seguir el pasillo amarillo y al llegar al final se encontró con un gran agujero (una escena muestra que hay que ascender hasta arriba del todo utilizando una serie de plataformas). Observando bien, se dio cuenta de que las distancias hacia las plataformas eran insalvables. De nuevo tendría que recurrir al truco de trasladarse al mundo espectral. Efectivamente, el mundo se comprimió, se retorció y donde antes parecía que era imposible llegar ahora apenas supondría problema para Raziel. Entonces, fue saltando de plataforma en plataforma.





Cuando llegó a la última plataforma halló una palanca junto a una rueda dentada. Antes de poder activarlas, Raziel saltó a la plataforma que había enfrente. Utilizó el portal que había allí para volver a tomar una apariencia física y, con mucho cuidado, saltó de nuevo hacia la palanca. Cuando la activó se quedó perplejo al ver cómo aparecía un puente que le permitía acceder hacia una apertura al otro lado de la pared. Sin pensárselo dos veces se dejó caer sobre el puente. Contempló el pasillo que había frente a él y lo siguió hasta una bifurcación. Se decidió a continuar por el camino de la derecha que terminaba en una puerta. A su izquierda había un bloque metido en la pared. Tiró de él para sacarlo y lo colocó de forma que pudiera acceder a un saliente que había arriba. Subió a él y llegó a una sala con pilares muy altos (una escena muestra el lugar al que tiene que llegar Raziel). En un principio le pareció imposible alcanzar la parte superior de la sala. Entonces recordó que podía usar el truco del mundo espectral. Cuando lo hizo, Raziel vio cómo las columnas descendían y cambiaban de forma para permitirle seguir su camino. Ahora, se encaramó sobre la primera columna y desde allí fue saltando de pilar en pilar hasta alcanzar un pasillo. Desde la altura pudo contemplar un obelisco rodeado por una valla. Planeó desde el lugar donde se hallaba de manera que fue a aterrizar junto al obelisco. Su





superficie estaba repleta de extrañas inscripciones. No sabía muy bien cómo salir de este nuevo atolladero. Probó a empujar la mole de piedra y entonces cedió. Al caer estrepitosamente contra el suelo dio sobre una puerta que saltó hecha mil pedazos. Era la puerta que daba entrada a la cámara principal de Dumah. Raziel entró en la sala, flanqueada por gigantescas estatuas de guerreros y con el trono de su hermano bajo una enorme vidriera. Este yacía sobre su trono con tres lanzas atravesando su cuerpo. Raziel se acercó para observarle mejor. Parecía una estatua. Sin embargo, cuando le liberó de las tres lanzas, cobró vida y su hermano comenzó a hablarle antes de disputar una de las batallas más duras de toda su aventura. Aparentemente, Dumah era completamente inmune a los ataques de Raziel. Por más espadazos y golpes que le propinaba, sólo conseguía extraer unas carcajadas de su gigante hermano. Tras un rato de intentos fallidos se le ocurrió una idea. Se alejó un poco de Dumah y éste comenzó a seguirle. Mientras, evitaba ser alcanzado por sus ataques. Así comenzó una loca carrera que les condujo hasta la Sala de Fundición. Allí consiguió que Dumah se quedara en el centro y activó la palanca para destruirle con una tremenda explosión. Al matar a Dumah, Raziel obtuvo el poder de la constricción. Dando una vuelta completa sobre ciertos objetos podía activarlos o moverlos como pudo comprobar más tarde.

KAIN

Con su nueva habilidad, Raziel se dirigió de nuevo al valle nevado. Al final encontró un reloj de sol. Dio una vuelta completa sobre él y contempló cómo se abrían las puertas del Oráculo. Entro por ellas a una cueva. Dentro halló una puerta dimensional y tras activarla se dirigió hacia la derecha. Se hallaba en una zona sin salida. Se trasladó al plano espectral y vio una grieta por la que pasó. Había dos puertas cerradas, una a su izquierda y otra a su derecha. Entonces utilizó la constricción en un eje que había en el centro para abrir las dos puertas. Entró por la izquierda. Sacó de la pared un bloque bajo el número siete. Lo empujó a la zona inferior a la derecha y después sacó el bloque bajo la "Z" y lo introdujo bajo el símbolo del "7". En modo espectral pasó por la puerta metálica y fue hacia la izquierda para finalmente introducir el otro bloque bajo el hueco de la "Z" negra. Entonces retornó atravesando las puertas al otro lado. Ya con apariencia física cogió el bloque bajo el "7" y lo empujó al hueco bajo "O" negra. Ahora todas las puertas estaban abiertas. Entonces pasó por las puertas dobles del pequeño patio a un pasillo alto con columnas rosas. A su derecha continuó avanzando por un pasillo que terminaba en una sala con otro eje en el centro. Utilizó su poder sobre él y se abrió un pasaje hacia la derecha. Allí podía recargar





la energía para sus Glifos. Después se dirigió hacia la izquierda subiendo por una rampa para llegar a una puerta que tuvo que atravesar como un espíritu. Siguió andando hasta que alcanzó una sala con maderos retorcidos en el techo. Saltó hacia el otro lado. Desde allí volvió a saltar a una habitación a la derecha donde pudo transformarse en ente físico. Con mucho cuidado se acercó al borde y saltó hacia atrás. Pasó por la puerta y se encontró con una sala con dos bloques. Colocó ambos bloques enfrente de los agujeros que había en la sala y saltó por encima del pozo. Entonces utilizó proyectiles para introducir los bloques en los huecos. Al hacerlo, la puerta en el centro de la habitación se abrió. A través de ella llegó a un habitación con cuatro ejes. Los situó mirando hacia la pintura dorada en el centro del suelo (una escena enseña cómo se abre una puerta justo en la sala donde se abrió la grieta). Raziel regresó hasta la primera sala de la cueva y se introdujo por la puerta que acababa de abrir. Se encontró con el Caldero del Oráculo. Utilizó el poder de constricción en el caldero y se abrió una nueva puerta. Por ese pasillo alcanzó una sala circular. Hacia la derecha había unos interruptores. Los fue pulsando para colocar la hora del reloj en las 06:00. El suelo de la planta baja cayó. Raziel bajó hasta el fondo. Allí encontró prismas de cristal. Fue colocándolos de manera que se correspondieran con los colores de la pared. Después dio

la vuelta al espejo que había en el centro de la habitación usando la constricción. Entonces se abrieron varias puertas. Salió de la sala y se introdujo por una puerta doble. Ahora se hallaba en una sala circular con un reloj gigantesco en el centro. Se dio cuenta de que en las paredes había símbolos y colores que se correspondían con las manillas del reloj y los símbolos del suelo. También había tres barriles de colores en la habitación. Estos los utilizó Raziel para mover las manillas del reloj por constricción. Lo hizo hasta que las agujas estuvieron a la altura de los símbolos en la pared. Entonces, una puerta triangular se abrió. Al introducirse por esa puerta, Raziel se encontró frente a un pasillo que iba descendiendo progresivamente. Cuando llegó al final se encaminó hacia la derecha y a un saliente junto a una rueda dentada roja con pinchos. Continuó descendiendo por el pasaje hasta que llegó a una habitación inmensa con dos ruedas dentadas gigantes en el suelo. Se dejó caer por las ruedas y contempló que había tres bloques de color gris alineados entre las dos ruedas. Estos impedían el movimiento de los engranajes, así que Raziel se dispuso a empujarlos hasta que las ruedas comenzaron a girar sin ningún impedimento. Sin saberlo había activado un enorme péndulo de reloj que movía una plataforma en la pared más alejada de la sala. Entonces, saltó sobre el engranaje de la izquierda. Obser-





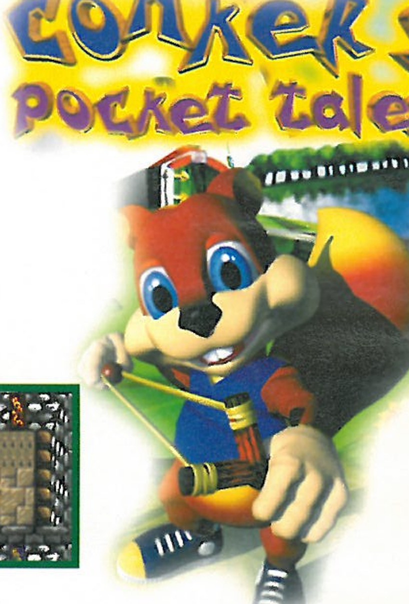
vó atentamente y contempló una plataforma más elevada. Saltó hacia ella y desde allí se dispuso a saltar a un saliente sobre la pared. Avanzó por el saliente para alcanzar el lugar donde la plataforma se movía de un lado a otro. Esperó hasta que la plataforma estuvo cerca y saltó encima de ella para que le transportara hasta una zona donde había una puerta. Al pasar por ella se encontró con una empinada pendiente. Descendió con cuidado y siguió un pasaje que siguió hasta encontrar una apertura a su derecha. Ahora se hallaba frente a una puerta que le cerraba el camino y un bloque al otro lado. Utilizando un proyectil empujó el bloque. Después continuó hasta la segunda apertura a la derecha del pasaje. Repitió la misma operación otra vez y lanzó un segundo bloque a una planta inferior. Finalmente, continuó descendiendo para llegar al fondo del pasadizo. Allí había una gran sala con un dibujo incompleto en el suelo. Por experiencia sabía que tendría que completar aquel puzzle para poder seguir avanzando. Fue empujando y colocando cada uno de los bloques hasta completar la figura del suelo y comprobó que se abría una puerta. Pasó a través y llegó a una habitación con un agujero en el centro. Saltó a su interior y continuó avanzando por el pasillo que había encontrado. Después de andar un trecho alcanzó una zona con tres habitaciones circulares separadas. En el muro exterior contempló que había tres símbolos de

color negro. Cada uno estaba formado por dos piezas. Fue entrando en cada una de las tres habitaciones para colocar bien los símbolos usando su poder de constricción. Una vez que los tres símbolos estaban completos una plataforma móvil bajó permitiéndole alcanzar un interruptor, que tenía que activar, en las tres salas. Cuando activó todos los interruptores se abrió una puerta en el pasillo por el que había venido. Retrocedió hasta encontrar la puerta y, al pasar por ella, se halló en un pasadizo sinuoso que le conduciría a la batalla final de su aventura. Continuó avanzando por dicho pasillo, contemplando cada una de las escenas que le ofrecía el oráculo, preparándole para su enfrentamiento con Kain. Al final del pasillo accedió a una sala circular donde le esperaba el que en un tiempo fue su Dueño y Señor. La pelea se presentaba difícil. Sin embargo, Raziel pudo comprobar que la manera de atacar de Kain no había variado nada desde su último encuentro. Se teletransportaba de un lado a otro de la habitación para recargarse y entonces lanzar un rayo sobre Raziel. Su única oportunidad era golpearle antes de que se hubiera recargado por completo. Así lo hizo, asestándole un golpe en cada grada hasta llegar a tres y terminó definitivamente con la vida de Kain. Ahora ya podría descansar tranquilo porque había cumplido su misión. (Sólo os queda disfrutar con el final de esta gran aventura).





RARE ES UNA DE LAS POCAS COMPAÑIAS QUE SABE MANTENER EL NIVEL, SINO DE TODOS, SI DE UN GRAN PORCENTAJE DE SUS JUEGOS. CONKER'S POCKET TALES ES UNA AVENTURA, NO EXCESIVAMENTE COMPLICADA, EN EL QUE LO DIFICIL NO ES LLEGAR A SU FINAL, SINO HACERLO CON TODOS LOS HONORES, ESTO ES, HABIENDO RECOGIDO TODOS Y CADA UNO DE LOS SECRETOS QUE SE ENCUENTRAN REPARTIDOS POR SUS SIETE MAPEADOS.



Jugar con CONKER'S POCKET TALES es relativamente sencillo, pero conviene conocer ciertos aspectos importantes antes de afrontar la aventura. Por ejemplo, Conker puede correr cuando se pulsa dos veces seguidas el botón de dirección. Además cuenta con un movimiento muy importante que podríamos llamar «salto a bomba». Se ejecuta pulsando dos veces el botón A, y es un salto en el que Conker cae con más fuerza de la habitual. Es especialmente útil para acabar con ciertos enemigos (como los ratones) o



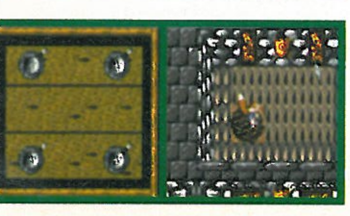
GAME BOY COLOR
AVENTURA
NINTENDO / RARE SOFT.











para destrozar determinadas partes de escenario (baldosas o algo semejante). La mejor ayuda en el juego es el Guarda Forestal. Siempre que no sepas qué es lo que tienes que hacer, lo mejor es que vayas a su casa y le consultes. Por problemas de espacio no se ha podido incluir la guía completa del juego. No os preocupéis, pues la segunda parte, con los cuatro niveles restantes y el desenlace final del juego, aparecerá próximamente. Mientras, explorad por vuestra cuenta.

PRIMER CAPITULO - WILLOW WOODS

La aventura comienza en la habitación de Conker. Para empezar, ve a la estancia de tu izquierda y coge la bellota y la castaña. La primera es la energía de que dispone Conker, mientras que la segunda es munición para el tirachinas que recogeremos más tarde. Echa también un vistazo al mapa que hay en la pared del fondo. Sal de la casa, ve a la izquierda y sitúa a Conker sobre el barro. Pulsa SELECT y recoge el primero de los ocho regalos que hay en cada nivel. Recoge las tres bellotas que hay en los alrededores de la casa y sal por la parte inferior de ésta (ya sabes, sobre el barro pulsa SELECT). Habla con el tipejo que hay en el camino, quien te dirá que vayas a la casa del Guarda Forestal. Para llegar hasta allí, sigue el camino de la derecha y luego abajo en la primera bifurcación. En la siguiente, sigue hacia la derecha y continúa por el camino hasta llegar a unas escaleras. Súbelas y sigue la acera hasta la casa del Guarda. Entra, ve a la habitación de la derecha y habla con el Guarda Forestal. Te dirá que necesitas un arma (el tirachinas) y además te dará el segundo regalo y una llave. Vuelve al camino que hay justo frente a la casa de Conker, para continuar de nuevo, pero esta vez hacia la izquierda. Síguelo y, al girar, continúa por arriba hasta llegar a un molino de viento (deberás pasar por un par de escaleras). Habla con el tipo que hay en el interior de éste, que te explicará cómo debes mover las cajas de la habitación contigua. La idea de este tipo de puzzles está en colocar las diferentes cajas blancas en los huecos que hay por toda la habitación. Para ello, mueve cada uno en estas direcciones:

F1	A	B	C	D	E	F	G	H
1			H			H		
2					F			
3						M	F	
4		F				M		
5								
6								
7								

- F4 IZQUIERDA, ARRIBA.
- F3 ARRIBA.





Entra y recoge el tercer regalo. Ahora baja por las escaleras. En la siguiente habitación encontrarás el tirachinas. Cógelo. Sal del molino y sigue el camino hacia abajo. Cuando pases por las segundas escaleras, coge el desvío de la derecha. Ve por un hueco que hay en el muro de la parte superior hasta encontrar un pequeqo trozo de terreno lleno de barro. Pulsa SELECT y aparecerás en un inmenso barrizal. Explora la zona, ya que podrás encontrar hasta cuatro bellotas de energía. Vuelve al barrizal y, desde ahí, al camino por el que llegaste. Sigue por otro hueco que hay en el muro Norte, un poquito más a la derecha. Al final de este abierto hay una especie de cueva en la que debes entrar. Aunque está un pelín oscuro (puedes volver más tarde con la antorcha), se ve lo suficiente como para esquivar los ratones. Al final de la cueva hay una zona grisácea un poquito más clara. Sitúate sobre ella y pulsa SELECT. Aparecerás en una pequeña estancia con la primera de las invitaciones girando sobre el suelo. Es hora de volver a la casa del Guarda Forestal. Ahora que tienes el tirachinas, te propondrá un juego. Si aciertas 6 dianas en 20 segundos, te abrirá el acceso a Spooky Forest. Ten en cuenta que, cada vez que falles una diana, aumentará el número de éstas que aún te quedan. Una vez hecho, sal de la casa y ve hacia el norte. Justo al lado de la valla encontrarás el cuarto regalo. Continúa hacia arriba y gira hacia la derecha al llegar al cartel. Al final de un largo paseo llegarás a una casa con dos puertas. Entra por cualquiera de ellas, coge las dos bellotas y habla con el tipo que hay a la izquierda.

F2	A	B	C	D	E	F	G	H
1						F	F	
2		F	F				M	
3						H	F	
4		F	F	M				
5		F		H				
6			M	F		F		
7	H							

Te entregará la llave que te da acceso a Mushroom Town. Ve a la habitación de la derecha, baja las escaleras y coge el quinto regalo. Sal de la casa, y si preguntas a alguien, te dirá que vayas a Mushroom Town. Hazlo así. Para ello, sitúate frente a la casa de Conker y sigue el camino hacia la derecha. En la bi-

F3	A	B	C	D	E	F	G	H
1				F				
2			F	H	F	H	M	
3			F		M			
4		F	H			F	F	
5			M	M		H		
6		F		F	F			
7								

furcación ve hacia abajo y continúa hasta llegar a un puente de piedra por el que debes cruzar. Ahora sólo te queda seguir el camino y, al llegar a las segundas escaleras, continuar por la izquierda. Al final llegarás a una casa en la que podrás entrar gracias a la llave que tienes en tu poder. Habla con el tipo para que te entregue el sexto regalo. Entra por la puerta y acércate a la habitación de las cajas. muévelas en este orden:

- C6 ABAJO, IZQUIERDA.
- G2 IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.
- D4 ABAJO.

Ve a la habitación Norte y baja las escaleras (la puerta de la izquierda permanece cerrada). Dirígete a la siguiente habitación y acaba con el ratón saltando sobre él (ya sabes, pulsando dos veces el botón A). Con esto se abre la segunda parte de la planta anterior. Entra por ella y continúa hasta salir de la casa. A continuación, entra en la siguiente choza para afrontar un nuevo puzzle de cajas:

- C5 ARRIBA.
- D5 DERECHA.
- E3 IZQUIERDA, ARRIBA.
- G2 IZQUIERDA.

Sal por la puerta de la pared Sur, habla con el siguiente personaje y entra en la habitación de la izquierda. Pulsa los interruptores en este orden (salta sobre ellos pulsando dos veces A): Centro, Abajo y Arriba. Entra por la puerta, coge el regalo y pulsa el interruptor. Sal de la casa por la puerta Sur y entra en un nuevo hogar en el que lo primero que deberás hacer es acabar con el ratón que hay. Continúa por toda la casa hasta salir de ésta. Ve hacia la derecha y, al llegar a un edificio con dos puertas, entra por la de la izquierda. Pulsa los interruptores en este orden: centro, abajo-derecha, arriba-iz-









quierda, arriba-derecha y abajo-izquierda. Avanza hasta salir de la casa. Ya fuera, entra en una cueva que hay al noreste de ésta. Al final de la cueva hay un pequeño charco de barro. Entra por él y sal de la cueva. Continúa el pasillo verde para encontrarte por primera vez con «La Bellota Malvada». Esta dará paso al jefe final del nivel, una especie de gusano con muy malas pulgas. Para acabar con él, simplemente sitúate en el hueco que hay entre los pinos y dispárale a la cabeza cada vez que pase. Con cinco impactos morirá. Ve hacia abajo y recoge el último de los regalos de este nivel, con lo que ascenderás a la categoría FOREST FIEND. Al hacerlo, aparecerá una especie de torbellino que te sacará de tan horrible lugar. Ve hacia la izquierda y coge la segunda invitación. Empuja el tronco que hay a la izquierda y sigue el camino hasta el final.

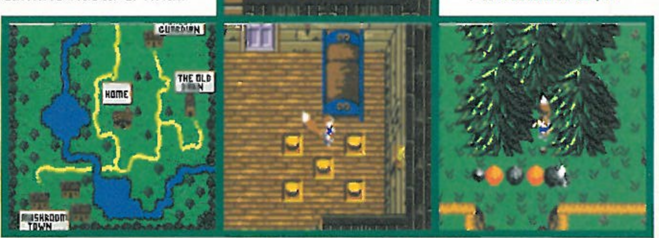
F4	A	B	C	D	E	F	G	H
1	H			H				
2		M		F	M			
3		F				F		
4						F		
5				F		H	F	
6				F		M	F	
7						H	M	

Cruza el río y entra en el granero. Acaba con el ratón y, en la siguiente estancia, pulsa los interruptores en este orden: Izquierda, Derecha y Centro. Baja las escaleras y resuelve el último puzzle de cajas del nivel.

- B2 IZQUIERDA, ARRIBA.
- E2 ARRIBA , IZQUIERDA.
- F6 ARRIBA.
- G7 IZQUIERDA.

Sal de la habitación por abajo y toma en tu poder la llave que se encuentra en una pequeña estancia, a la derecha. Sal de la casa por la puerta de abajo y... !bienvenido a Vultre Ville! Por cierto, después de haber hecho todo lo dicho, deberías contar con los siguientes items en tu inventario. Si no es así, lamentablemente tendrás que volver más tarde a por ellos. ¡Que conste que te avisamos!

- **REGALOS: 8**
- **REGALOS SECRETOS: 0**
- **INVITACIONES: 2**



CAPITULO SEGUNDO - VULTURE VILLE

Ya fuera, junto al granero, el cartel advierte que sólo podrás volver a entrar cuando tengas 16 regalos en tu poder. Ahora que ya lo sabes, dirígete al Noroeste (siguiendo el camino) hasta encontrar un edificio con dos puertas. Entra por la puerta de la derecha y avanza por la casa (pasarás por una habitación con una bañera) hasta encontrarte con un nuevo personaje. Te dirá que te dirijas hacia el sur, a Vulture-Ville. Antes de eso, pulsa el interruptor y ve a la habitación de la entrada. Entra por la puerta de la izquierda y avanza hasta encontrar una habitación con cuatro interruptores y un regalo en el centro. Coge el regalo y pulsa los interruptores en este orden: arriba-izquierda, abajo-derecha, arriba-derecha y abajo-izquierda. Sal de la casa. Vuelve al granero y baja por un hueco que hay en la valla. Avanza hasta que encuentres un camino. Una vez localizado, síguelo hasta llegar a la entrada de VULTURE VILLE. Debes ir al hotel, que es el primer edificio que hay a la izquierda. Habla con el dueño, quien te indicará que vayas a ver al enterrador, en la casa que está justo a la



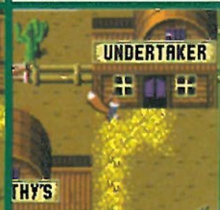
















derecha, al otro lado de la calle (donde pone Undertaker). Lee la nota que hay sobre la mesa. Es del enterrador y dice que en ese momento se encuentra en el cementerio. Ve hacia arriba y sal por la puerta que hay. Avanza hasta llegar al camposanto (pasarás por varios lugares, incluyendo una escalera) y, una vez allí, busca un pequeño edificio que hay en la parte Noreste (recoge la llave que hay a la derecha de éste, ya que más tarde te hará falta). Antes de entrar, ve por el camino que hay sobre la casa y continúa hasta llegar a un pequeño prado con unas vacas que parecen de cartón. Allí podras encontrar la tercera invitación. Ahora sí, entra en la casa del cementerio. Habla con el enterrador. Este te acusará de haberle robado, e inmediatamente aparecerá el décimo regalo y el Sheriff. Coge el regalo antes de hablar con él, ya que una vez que lo hagas, te encerrará en la cárcel. Para salir de ésta deberás superar varios puzzles con interruptores, tres en concreto. En el primero, actívalos de la siguiente manera: arriba-derecha, abajo-derecha, abajo-izquierda y arriba-izquierda. En la siguiente: arriba-izquierda, abajo-izquierda, abajo-derecha, centro y arriba-derecha. La última se resuelve de la siguiente manera: abajo-izquierda, abajo-centro, abajo-derecha, arriba-centro, arriba-izquierda y arriba-derecha. A la salida te encontrarás de nuevo con el Sheriff, quien reconocerá que había sido un error

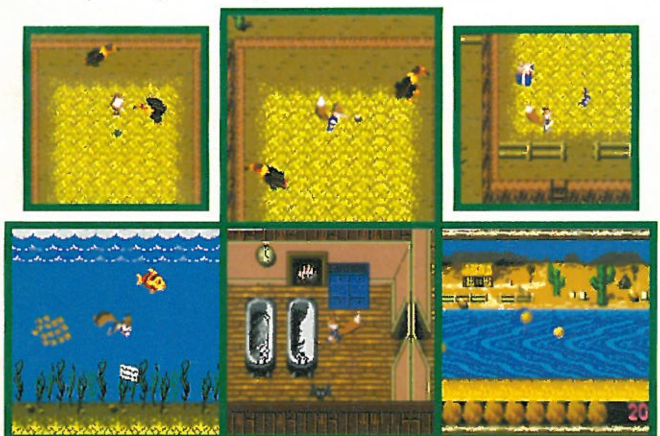


encerrarte y que te dirijas al banco, que está dos edificios más abajo partiendo desde la funeraria. Coge el regalo, sal de la cárcel y ve al banco. Tras hablar con un par de empleados, te enfrentarás en un tiroteo con la mismísima «Bellota Malvada». Cuando acabes con ella (es realmente sencillo), recoge el regalo número doce y dirígete de nuevo a ver al Sheriff. Te dirá que es muy posible que en el poblado indio sepan dónde está Berri. Para llegar al poblado, sal del pueblo por el Sur hasta llegar a un cartel con el nombre del mismo. En vez de cruzar el río, sigue hacia la derecha y llegarás al poblado indio. Entra en cualquiera de las tiendas y habla con alguno de los nativos. Te dirán que no saben dónde está Berri, pero que te pueden ayudar entregándote una máscara especial con la que puedes bucear. Para lograrlo, lo primero que debes hacer es ir en busca de oro. Cruza el río (por el puente) y sigue el camino hacia la izquierda. Al final encontrarás una casa con el nombre Pan for Gold (Cacerolas para Oro) en lo alto. Entra y habla con el encargado. Te dirá que vayas a Smythy's (debajo de la funeraria) a por algo metálico que derretir, quien a su vez te enviara a Dusty's, al otro lado de la calle, en la parte de abajo. Cuando hables con él te pedirá que le soluciones su problema. Es muy sencillo, lo único que debes hacer es matar a los dos murciélagos que hay en su casa. Tras esto, te entregará una pequeña jarra metálica. Ve con ella de vuelta a Smythy's. Allí la derretirá y moldeará un genial cazo con el que coger oro del río. También te entregará un regalo. Vuelve a la casa que rezaba Pan for Gold y prepárate a participar en un nuevo juego. En éste tendrás que recoger nueve pepi-



tas de oro en un minuto de tiempo. Si lo consigues, con el oro que has recogido, obtendrás un lingote. Ve al poblado a por la máscara, donde te llevarás la desagradable noticia de que tu enemigo se la ha llevado. Ve hacia el Norte, subiendo por la escalera, recoge el regalo y sigue avanzando hacia el Norte hasta encontrarte de nuevo con la «Bellota Malvada». El siguiente enfrentamiento será con dos buitres a los que deberás golpear cuatro veces a cada uno. Sabrás cuándo tienes que hacerlo, ya que se quedarán parados en medio de la pantalla. Coge las gafas para bucear y el regalo número quince para ascender al nivel HAIRY HIBERNATOR. Ahora dirígete al río, a la parte del puente, y sumérgete a la derecha de éste (ve a la zona que está más oscura y pulsa SELECT). Encontrarás la cuarta invitación. Haz lo mismo al otro lado del puente para conseguir el regalo número dieciséis. Vuelve de nuevo al hotel y sube a la planta superior. Hay una puerta rosa que está cerrada. Para abrirla, ve a la habitación de la izquierda y habla con el hombre. Ahora sí, entra por la puerta y, en la estancia de la derecha, resuelve el puzzle de los interruptores de la siguiente manera: abajo-izquierda, arriba-izquierda, abajo-centro, arriba-centro, arriba-derecha y abajo-derecha. Ve hacia abajo y coge la quinta invitación, que está en una pequeña estancia a la derecha. Sal del hotel, ve al granero por el que llegaste a este nivel y, por último, dirígete a la casa del Guarda para iniciar el tercer capítulo del esta aventura. Eso sí, antes de entrar, detente a comprobar que tu inventario refleja las siguientes cifras:

- REGALOS: 16
- REGALOS SECRETOS: 0
- INVITACIONES: 5



CAPITULO TERCERO - KROW KEEP

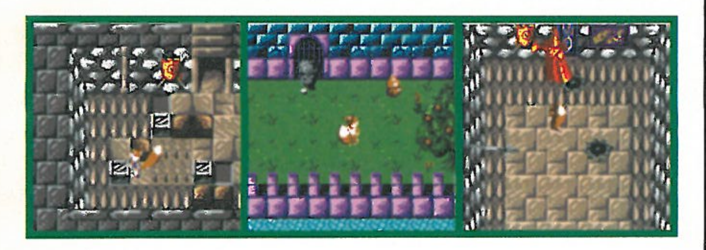
Lo primero que te dice el Guarda Forestal es que te dirijas al Sur y que, con la ayuda de las gafas de buceo, intentes localizar Krow Keep. Vamos a intentar guiarte hasta allí. Sal de la casa del Guarda y coge el camino de la izquierda. Cuando llegues a una bifurcación, sigue hacia abajo hasta llegar al agua (pasarás por dos escaleras de piedra). Métete en el agua y ve nadando hacia la derecha. Encontrarás un cuadrado de otro tono en el interior del lago. Sitúate sobre él y pulsa SELECT para poder recoger tu primer regalo secreto. Ahora vuelve a la superficie y sumérgete de nuevo en la mancha oscura que hay en la parte izquierda del lago. Bucea hacia la parte derecha de la pantalla hasta encontrar una especie de tubo en la pared por el que debes entrar. Si todo ha ido bien, te encontrarás al lado de un pozo, en Krow Keep. En el cartel pone que necesitas 24 regalos para poder entrar en él. Este es más un nivel de habilidad que de ingenio, así pues, lo único que podremos hacer será guiarte en tu camino e indicarte dónde está cada regalo e invitación. Ve hacia la izquierda y luego hacia el Norte. Entra en la tienda y habla con el tipejo que hay en el interior. Te retará a acertar ocho dianas en diez segundos. Si lo logras, obtendrás el regalo número 17, una bellota y una moneda. Con la moneda en tu poder, ve a otra tienda que hay más al Norte. Allí participarás en otro juego en el que debes adivinar, por tres veces, bajo qué taza se encuentra la pepita. Si lo logras, te entregará un nuevo regalo, otra bellota y, como recompensa, abrirá el camino ha-











cia el interior del castillo. Ya sólo falta la llave. Vuelve al pozo y, desde allí, avanza hacia el Oeste hasta encontrar una nueva tienda. Entra y su inquilino te entregará, además de un nuevo regalo (el número 19), la llave que te dará acceso al castillo. Sigue la muralla del castillo hacia la derecha hasta llegar a la entrada. Ve hacia el norte, luego a la derecha y, finalmente, entra por la puerta de las dos estatuas. Comenzará el primer enfrentamiento con un extraño ser, llamado Waldrof, que aparecerá varias veces más. Acaba con él (son sólo tres golpes muy fáciles) y coge el regalo. Tu nivel aumentará a la categoría NUTTY FORAGER. Vuelve a la habitación de las estatuas y ve hacia el Sur. En la parte inferior de la habitación hay cuatro baldosas con un tono más oscuro. Ten cuidado con la silla azul y salta sobre las baldosas, cayendo a bomba (dos veces el botón A). Quedará descubierta una charca de barro por la que podrás introducirte. Coge la bellota y vuelve a la habitación de la silla azul, para continuar por la derecha. Sigue avanzando hasta entrar en una nueva estancia con una de esas plantas carnívoras rosas en la parte inferior. Ve hacia la izquierda y baja por un pasadizo que hay oculto en la pared, justo debajo de los pinchos. Al final saldrás del castillo y, en los alrededores de éste, encontrarás la sexta invitación. Vuelve otra vez al interior del castillo y continúa por la izquierda. Llegarás a una nueva estancia con dos filas de pinchos. Sigue el único camino posible hasta llegar a la segunda habitación con la pareja de estatuas. Eso significa segundo enfrentamiento con Waldrof. Tras derrotarle, obtendrás el regalo número 21. Ve hacia la izquierda y aplasta al ratón. Ve hacia arriba y descubre el charco de barro que hay bajo las baldosas. Introdúcete en él y recoge la bellota que hay al otro lado. Vuelve a la habitación del ratón y sigue hacia el Sur. Si todo ha ido bien, deberías estar en una habita-

F1	A	B	C	D	E	F	G	H
1	P	P	P	H				
2	P	P	P	M	F	F		
3	P			A	A			
4	P	H	M	A	P	M	H	
5	P	P	P	P	P	F	F	
6								
7								

ción llena de pinchos. Da la vuelta a la habitación para salir por la parte Sur de ésta (verás una puerta cerrada por la que entrarás más tarde). Avanza hasta llegar a una nueva estancia con un ratón. No hace falta que acabes con él. En la pared Norte hay una puerta que lleva a una estancia con un nuevo charco de barro debajo de unas baldosas. Gracias a él podrás recoger la séptima invitación. Sigue hacia la derecha, pasa por la habitación de la espada y enfréntate por tercera vez a Waldrof. Recoge el regalo número 22 y continúa por la puerta de la izquierda. Avanza varias habitaciones hasta llegar a una con un interruptor. Actívalo. ¿Recuerdas la habitación llena de pinchos con la puerta cerrada? Pues bien, tienes que entrar por ella. Llegarás a una habitación con una puerta arriba y otra abajo. Ve por el Sur para conseguir la antorcha y acto seguido hacia el Norte. Una de las habitaciones que encontrarás por este camino tiene una salida hacia el Norte. Hay dos espadas dando la lata, pero si consigues evitarlas conseguirás el segundo regalo secreto. Continúa por el único camino posible. No tendrás demasiados problemas para llegar al último enfrentamiento con Waldrof. Aunque parezca más difícil acabar con él (por aquello de que dispone del doble de armas), realmente no tiene ningún secreto. Recoge el penúltimo regalo del nivel e intenta resolver el puzzle. La dificultad está en realizar los movimientos cuando los pinchos del centro de la habitación estén en su punto más bajo.

- C4 IZQUIERDA
- D2 ARRIBA
- F4 DERECHA

Sal por la puerta de la derecha, sumérgete en el charco de barro y recoge la octava invitación. Regresa de nuevo a la habitación en la que te enfrentaste a Waldrof. Dirígete hacia la izquierda y luego hacia abajo. Deberás seguir avanzando hasta que llegues a una habitación en la que puedes ir tanto hacia la derecha como hacia la izquierda. Ve por la izquierda, baja por el túnel y recoge la invitación número nueve. Es hora de ir hacia la derecha. Un par de habitaciones más adelante, la «Bellota Malvada» aparecera ante ti para proponerte un nuevo enfrentamiento con Waldrof. El último de Krow Keep. Defiéndelo, recoge el vigésimo cuarto regalo y aumenta tu nivel a la categoría ACORN AGGRAVATOR. A la salida del castillo, dirige tus pasos al pozo de los deseos y, desde allí, a la casa del Guarda, quien te guiará hacia el siguiente punto de la aventura. Comprueba que dispones de:



- REGALOS: 24
- REGALOS SECRETOS: 2
- INVITACIONES: 9



EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO Z ZETA